

REVISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

URCA
RIO DE JANEIRO

ÓRGÃO DA ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO EXÉRCITO

TELEFONE 26-1309

FUNDADOR — CORONEL NEWTON CAVALCANTI
DIRETOR — MAJOR RAUL MENDES DE VASCONCELOS

REDATOR-CHEFE — CAPITÃO INÁCIO DE FREITAS ROLIM
GERENTE — CAPITÃO SÍLVIO TAVARES LIBÂNIO

A N O 4

NOVEMBRO DE 1935

NUM. 28

A Escola de Educação Física do Exército

Quando Hitler, ante a questão guerreira do momento, exclamou, ao seu povo, "Ai! dos débeis!" frisou a questão guerreira de todos os tempos. A saúde das Pátrias não é o seu progresso, nem a sua cultura, nem o exemplo da sua moralidade, nem a conquista de sua ciência, nem o impulso idealista da sua gente. A saúde das Pátrias é a capacidade de manter o que possui, impondo-se ao respeito internacional — é a Fôrça.

Pode ser que um dia — dia de tão alta maravilha que é um sonho indefinível ainda — a fraternidade universal ilumine a terra, e drapeje uma bandeira feita de todas as bandeiras. Pode ser... Mas não há dúvida de que isso, si vier, será num século que nem podemos imaginar agora. E pelo caminho de batalhas até êle só sobreviverão as nações implacavelmente adestradas e aguerridas. Já é fácil prever que, dentro de um par de decênios apenas, terá "direitos a um lugar sob o sol" o país cujos filhos todos sejam soldados e cujas mulheres sejam todas enfermeiras de guerra, aquele que prove, inconfundivelmente, pelo propósito exposto em preparo armado, uma consciência inquebrantável dos privilégios da sua nacionalidade. Para as nações incientemente organizadas, os tempos prometem, mais que nunca, humilhação, tragédia, ruína.

Esta é a lei. E é sem remédio.

Nas nossas consciências, nos nossos nervos, gritando ordens à nossa ação, deve queimar constantemente a realidade desta lei regendo a vida internacional. Nenhum povo da América tem, tanto quanto o nosso, êsse imprescindível dever. Está isolado, pelo idioma e pela formação mental, dos seus vizinhos. E' a sentinela de uma pátria de oito milhões seiscentos e três mil quilômetros quadrados, estuante dos tesouros que sempre tentaram aos homens. A defesa do país se dificulta, toda eriçada de montanhas, toda invadida de florestas, toda cortada de rios, com seus climas vários e suas temperaturas contraditórias. Protegendo êsse território, para afirmação da sua raça, talvez ainda queira o destino que êle leve um dia a outros povos o castigo das suas armas. E, como antes, terá que enfrentar muitas vezes um perigo maior do que o dos exércitos inimigos — o das regiões empestadas.

E o problema será não tornar a merecer o guerreiro do Brasil a frase de Graham, durante a guerra do Paraguai: "Si o soldado brasileiro tivesse saúde, para defender-se contra as febres, como tinha heroísmo para abater o inimigo, não seria um homem, seria um deus".

Êsse pelejador do sonho de Graham, divinizado pela harmonia entre a sua resistência do corpo e o milagre indomável de sua potência espiritual é o homem que a Escola de Educação Física do Exército auxilia a raça a garantir o futuro do Brasil. Estendendo pelo país a fora a sua perfeita e poderosa organização, leva a saúde, e a disciplina da saúde, a fôrça e a alegria da fôrça a todos os lados do Brasil, para pedestal da sua mocidade. Com êsse trabalho de importância infinita no feitio positivo da Pátria, o Exército prova, mais uma vez, ser o escudo previsor, sob cuja guarda nada deslustrará o esplendor do maior povo do continente. E' o soldado brasileiro plasmando, para a humanidade, o tipo racial exigido pelo país que seu sacrifício arrancou ao caos político e econômico das colônias americanas para a clareza da sua formação nacional. E' o paladino das resistências invencíveis às pretensões espanholas, o batalhador dos triunfos imperiais, o proclamador da República, o revolucionário do Brasil novo, juntando-se, esquecido no momento, de armas e uniformes, aos civis da sua pátria, para dar-lhes os nervos e o corpo de aço dos filhos da Hélade.

Os estrangeiros, que conheceram o Brasil da mocidade dos nossos pais e passam hoje por aqui, ficam assombrados com a mudança que o exercício, a vida ao ar livre, a como que descoberta do mar feita pela nossa geração, trouxeram à população.

Não sei de gente com qualidades maiores, ou mais belas do que as de nossa gente. Nem sei de gente que haja sido, como a nossa foi até bem pouco, tão olvidada pelos seus governantes. Si dêsse abandono às vicissitudes regionais, e às debilidades da vida mal vivida, surgiu o extraordinário pelejador que temos, de que assombrosos feitos não será capaz o brasileiro da amanhã, cultivado, curado, adestrado para a vitória final?

E' o que a Escola de Educação Física do Exército vai mostrar ao mundo.

R O S A L I N A C O E L H O L I S B O A

DEFESA PESSOAL

Ataque e Defesa

(CONTINUAÇÃO DO N. 25)

PELO SGT. AJ. ALBERTO LATORRE DE FARIA
MONITOR DA E. E. F. E.

V -- Efeitos dos golpes sôbre os pontos vulneráveis; golpes sérios e funestos; o "knock-out"; estrangulamento.

Segundo os efeitos que causam no organismo do paciente, os golpes se classificam em *eficientes e ineficientes*.

São ineficientes os golpes desferidos em desacôrdo com a técnica, não atingindo plenamente os pontos vulneráveis do corpo, assim, não molestando, como fôra de desejar,

seus alunos, sinão a uma pequeníssima porcentagem, e quando há certeza de que êstes golpes não serão empregados com fins criminosos.

Seus efeitos são perigosíssimos, pois consistem em síncope cardíaca e respiratória, que exigem socorros médicos de extrema urgência. Na falta do médico, o professor de Defesa Pessoal deve dispor dos conhecimentos e recursos da Kuatsú, "ciência da volta à vida", que consiste em uma série de manobras e aplicações, tentando a "ressurreição" do paciente.

O método oficial japonês Kano inclui a Kuatsú em sua parte final, e reputa indispensável o seu conhecimento aos mestres de Jiu-jitsu.

Há pontos vulneráveis, sôbre os quais o golpe, por mais habilmente que seja dado, não produzirá efeitos demasiadamente maléficos, como sejam luxações, fraturas, entorses, contusões, dôres violentas ou estado

de *groggy*; mas há outros que, atingidos, podem causar a morte ou um estado pré-agônico, dependendo, a natureza do efeito, dos seguintes fatores:

- do modo por que é vibrado;
- de como se "toca", isto é, da superfície que atinge o ponto vital.

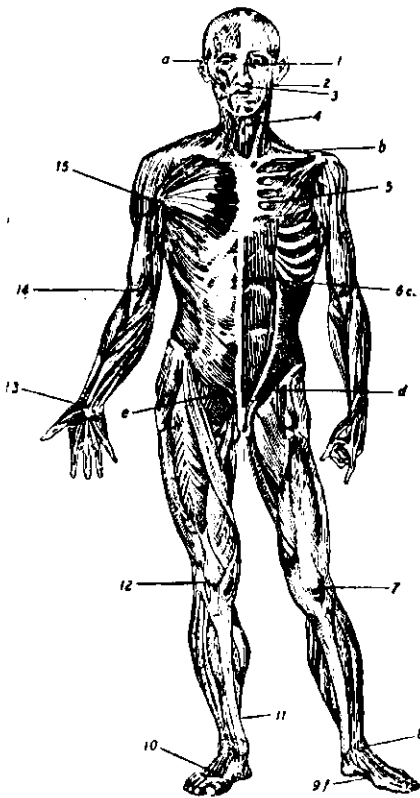


FIG. I -- CORPO HUMANO VISTO DE FRENTE, TENDO ASSINALADOS OS PONTOS VULNERÁVEIS ANTERIORES

o adversário; por vezes, êsses golpes acidentam o próprio atacante.

Os eficientes causam sempre efeitos danosos, desde os mais simples, até os efeitos mortais.

Dizem os japoneses que um homem, atingido por um dos golpes ditos "mortais", si não sucumbe em virtude de socorros médicos imediatos, é porque o golpe não lhe foi corretamente aplicado. Dêste modo, consideram mesmo mortais os golpes que assim qualificam, desde que sejam desferidos em obediência à técnica prescrita; por isso, as academias de jiu-jitsu não os ensinam a

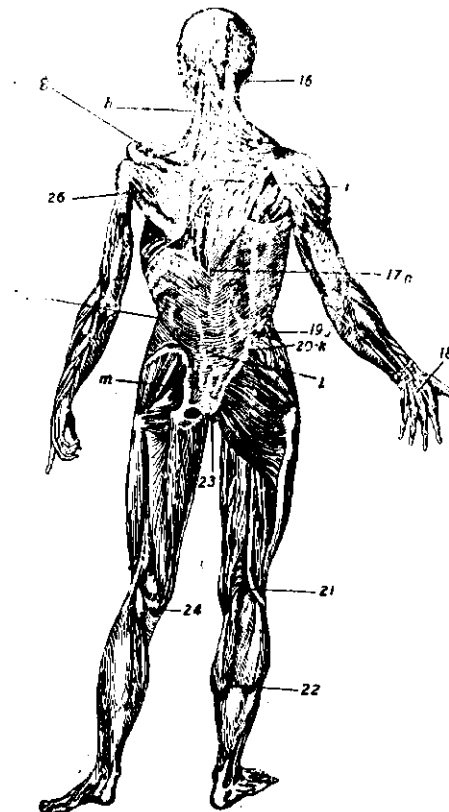


FIG. II -- CORPO HUMANO VISTO POR TRÁS, COM OS PONTOS VULNERÁVEIS DORSAIS

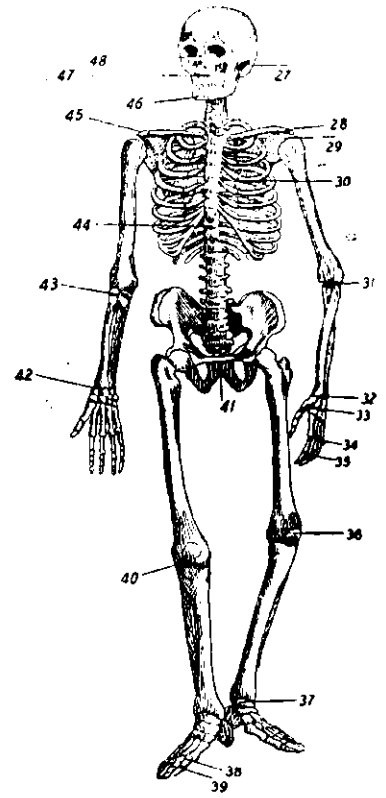


FIG. III -- ESQUELETO VISTO DE FRENTE; PONTOS VULNERÁVEIS

Crêem os japoneses e o Professor Jigouro Kano afirma, que um golpe vibrado com a segunda falange do dedo médio, poderá causar a morte, si atingir um ponto vital; ao passo que, si fôr vibrado com o punho fechado, produzirá apenas um violento abalo ou desmaio.

Do exposto, conclue-se a necessidade do estudo de todos êsses detalhes, de importância capital para um verdadeiro mestre do assunto.

Guerra, pois, aos leigos e falsos entendidos que, tendo um conhecimento apenas superficial, se propõem a ensinar o assunto, visando unicamente interesse monetário ou "pa-

“vonesco”. Defesa Pessoal é uma arte desportiva de fundo científico, e como tal deve ser estudada. Não constitui privilégio, pois as boas

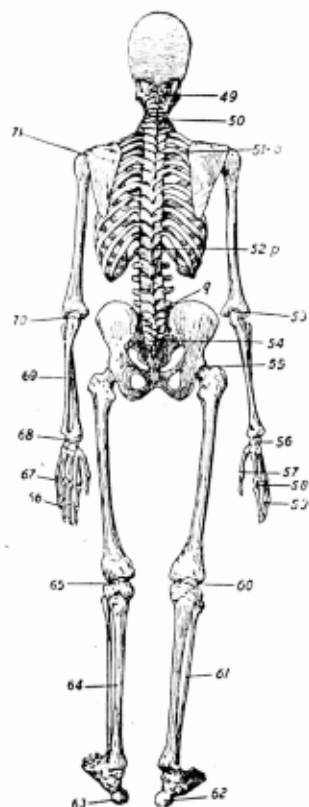


FIG. IV — ESQUELETO, FACE POSTERIOR; PONTOS VULNERÁVEIS

fontes estão ao alcance dos profissionais honestos cômicos de seus deveres e amantes do assunto. Meditem sobre isto os que têm sobre os ombros, a direção das corporações que necessitam do seu conhecimento. Técnicos e professores não se improvisam. Fazem-se pela observação, prática, e estudo metuculoso do assunto.

Os golpes ditos mortais devem ser desferidos com a segunda falange do

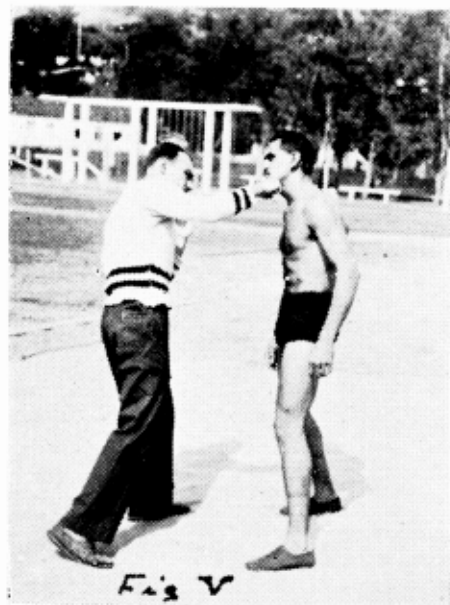


Fig. V

dedo médio, ponta do cotovelo (olecrânio) ou do pé.

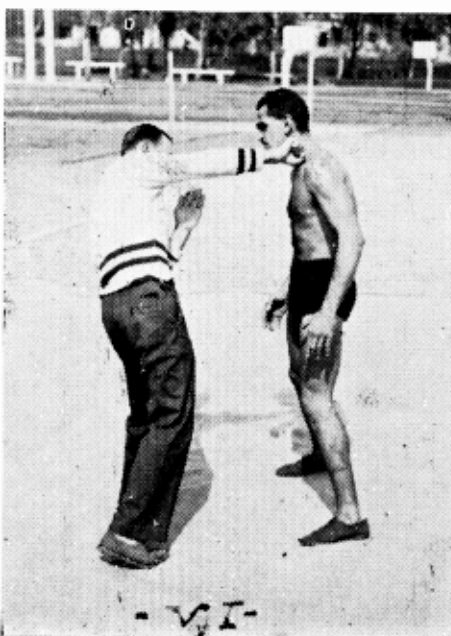
Deve-se ter sempre em mente que é perigoso ministrar a pessoas irascíveis conhecimentos tão fortes que só devem ser utilizados em casos extremos.

Foi o professor Brown Séquard que, estudando metuculosamente os pontos vulneráveis do corpo humano, denominou “vitais” a determinado número dêles.

As figuras I, II, III e IV apresentam detalhada e nitidamente todos os pontos vulneráveis, para estudo daqueles que desejam um conhecimento mais profundo.

Segundo o método Kano, são os seguintes os pontos vulneráveis do corpo humano, classificados de acôrdo com os efeitos dos golpes sobre êles:

Os pontos vitais, sede dos golpes mortais, não são aqui figurados por



- VII -

uma questão de ética profissional, já exposta atrás, a propósito dos japoneses.

Causam perda dos sentidos:

Fig. I—Pontos 2, 4, 6, b, d, e, 15;

Fig. II—Pontos h, i, 17, 19, 20, L, m, 25, 26.

Causam fraturas, luxações ou entorses:

Fig. III—Pontos 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 45, 46.

Causam dores violentas por torção ou pressão:

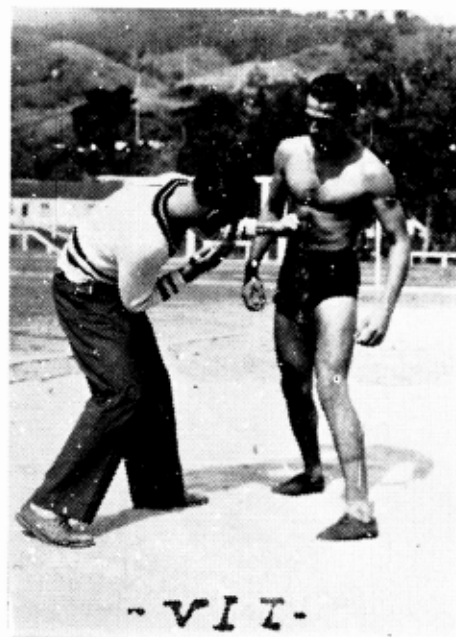
Fig. I—Pontos 2, 4, b, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15,

Fig. II—Pontos 16, h, n, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 26.

Fig. III—Pontos 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39.

As figuras V, VI, VII, VIII, apresentam alguns golpes de punho (sôco) desferidos à mandíbula, ca-

rótida, fígado e plexo solar que causaram o knock-out. As figuras IX e X apresentam o adversário pôsto a K.O., em consequência dos gol-



- VII -

pes acima citados. As figuras XI e XII apresentam dois tipos de estrangulamento, o adversário (paciente) de casaco e de busto nú; a figura XIII o paciente já tendo perdido os sentidos vitimado pelo estrangulamento.



Os golpes que causam o knock-out (K.O.) são de um modo geral conhecidos, restando a explicação do fenômeno. O dr. Maurice Boigey, na sua “Physiologie des Sports” na parte em que estuda o Box, faz um estudo completo sobre o assunto, explanando-o inteiramente, particularizando, mesmo, os efeitos de cada golpe sobre as diferentes regiões

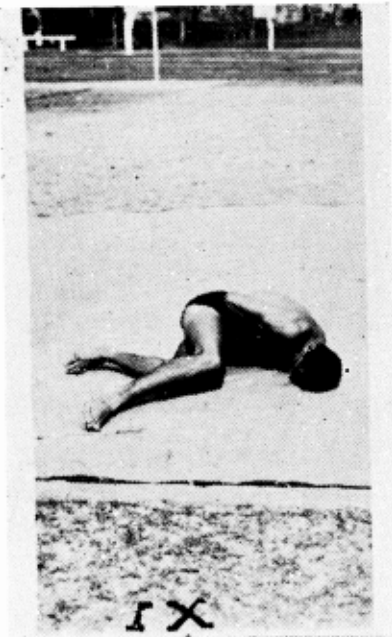


- VII -

susceptíveis de ocasionar o fenômeno.

Façamos uma explicação tão sintética quanto possível.

Sob a influência de uma excitação qualquer (choque, etc.), certos



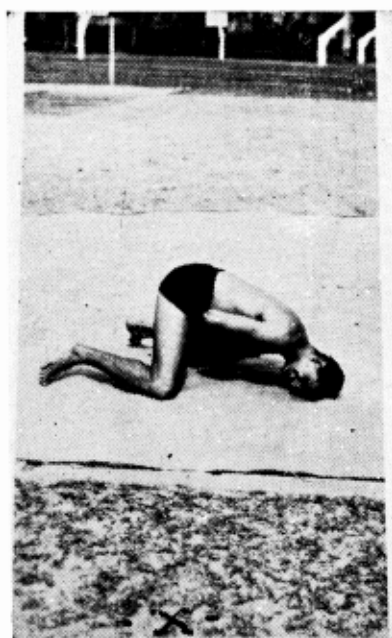
nervos (pneumogástricos) exercem sobre o coração uma ação moderadora, o mesmo inibidora momentaneamente, si a excitação é violenta.

Eis a causa imediata do knock-out

A inibição pode ser direta ou reflexa.

Os golpes ao mento são particularmente irresistíveis.

O maxilar inferior (mandíbula) é o único osso móvel no conjunto da cabeça. O mento é a parte mais distante da articulação temporomandibular. O plexo mentoniano



fica entre o primeiro e o segundo pré-molar.

O choque recebido sobre este plexo determina, não só uma repercussão mais forte, que se transmite ao bulbo, ponto de partida dos nervos moderadores (pneumogástricos), como também uma ação direta sobre o nervo dentário inferior, ramo do trigêmeo, isto si "pegarmos justo".

O golpe à carótida tem a sua eficiência aumentada, quando os nervos do pescoço recebem uma forte traumatização: isto se dá, quando o punho toca as partes desprotegidas pelos músculos da região.

A artéria carótida não desempenha nenhum papel saliente no knock-out: nos estrangulamentos, é que sua ação é importante.

Os golpes que atingem o epigastro são muito eficazes para o K. O. São os mais dolorosos, porque o diafragma atingido, contrai-se de tal maneira, que os movimentos respira-



tórios tornam-se penosíssimos. Este fenômeno doloroso não se passa com o homem "noqueado" por um golpe à mandíbula, que nada sofre.

A duração do K.O. é variável, segundo a violência do golpe, a resistência de quem o recebe e as condições orgânicas do momento. « Éle tem sido fatal a grande número de boxeadores, a-pesar-de todo treinamento.

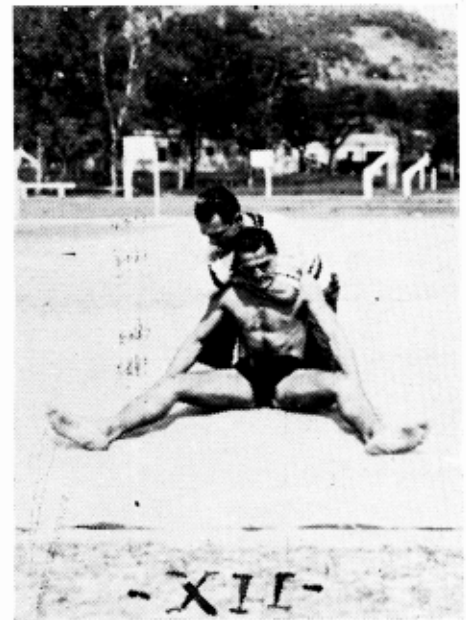
OS ESTRANGULAMENTOS

Os estrangulamentos são obtidos pela compressão do pescoço em várias posições. Estas compressões são efetuadas:

- agindo diretamente com o antebraço.
- com auxílio da gota do casaco,
- com todos os dedos,
- com os polegares,
- com os punhos fechados.

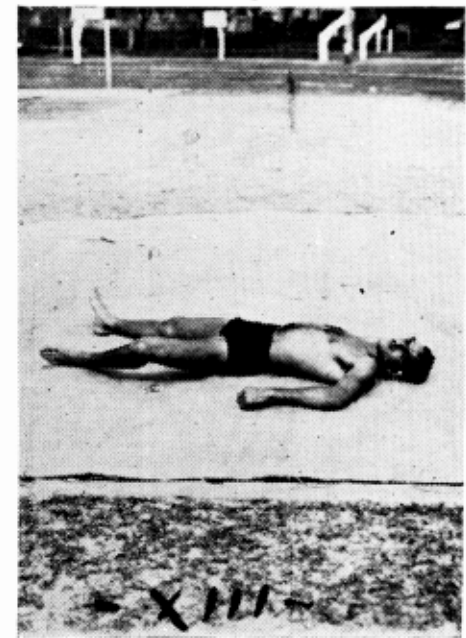
O paciente poderá estar de busto nú (fig. XII) ou de casaco (quimono, fig. XI).

A explicação do fenômeno é simples: efetuada a compressão sobre os vasos do pescoço (especialmente sobre a jugular, que é mais depres-



sível) interrompe-se a circulação de retorno do cérebro; a cota de gaz carbônico do sangue é aumentada; há uma saturação do sangue por excesso do CO² (hipercapnia) que é excitante bulbar: si a saturação persiste, virá a asfixia. A excitação bulbar pelo CO² pôde determinar uma síncope cardíaca, por intermédio do vaso.

A acrescentar em alguns tipos de estrangulamento a excitação violenta das terminações do nervo laringeu, ramo do pneumogástrico que poderá causar uma parada do coração: síncope laringo-reflexa.



O CRAWL, ESTILO NATURAL POR EXCELÊNCIA

(Fragmentos de um arquivo de natação).

por **Darcí Simas de Mendonça**

(que preparou JEAN HAVELANGE, ALOÍSIO LAGE, EDUARDO MONIZ, AÍDA MESQUITA DE BARROS, SAMPAIO FERRAZ e muitos outros nadadores).

O homem e o macaco são os únicos seres, dos que povoam a superfície da terra, que não sabem nadar. Os naturalistas explicam esta anomalia, observando a conformação de ambos, quasi idêntica, que lhes exige estar parados sobre os membros inferiores.

Ao se referirem ao macaco, não é completamente exato, pois os quadrumanos, sobretudo aqueles que pertencem às espécies pequenas, andam à vontade sobre as quatro patas e, a meu ver, si elles se afogam, é porque, uma vez nágua, fazem instintivamente o gesto de trepar, levantando os braços e mantendo-se assim em uma posição vertical que os faz desaparecer da superfície.

Quanto ao homem, seu desconhecimento na matéria provém de sua posição sobre a terra. Si o macaco, em lugar de querer subir, começasse a correr, a exemplo de outros quadrúpedes, nadaria por instinto, como elles.

Chegamos assim à conclusão lógica, para o ser humano, de que elle também necessita *arrastar-se* com os quatro membros, para não ir ao fundo.

Arrastar-se... Esta é a tradução do verbo inglês "to crawl". O *Crawl* é um movimento natural, muito mais que qualquer outro estilo, inclusive o *de peito*.

Esta naturalidade é facilmente verificável na criancinha, quando toma banho: ella agita os membros, como a querer progredir, engatinhando nágua, como si o fizesse no solo.

O nado de peito é um estilo artificial. Isto porém, em nada diminue a excelência do estilo, que possui vantagens apreciáveis. Não é difícil provar que o *Crawl* é um movimento instintivo por excelência, e que o nado de peito é contrário ao automatismo humano.

O estilo de peito é imitação do nado das rãs. Não é portanto, o que convém aos homens. Porque é que os defensores deste estilo que imita os batráquios nágua, não tratam de fazer o mesmo em terra? Há quem se ria desta sugestão: porém reflitam: si os batráquios nadam assim, é porque seu instinto o ordena, e nós, os humanos, nos adaptamos à maneira dos batráquios, sem pensar que isto nos faz lutar contra nosso automatismo.

Juntar os braços ao mesmo tempo que se separam as pernas; encolher-se, quando o instinto aconselha a esticar-se!... Que aprendizagem penosa para a maioria!

O estilo de peito tem, contudo, vantagens apreciáveis.

Porém, quasi ninguém fala de seus defeitos, dos quais, o principal é sua aprendizagem muito mais árdua que a do *crawl*, pois o nado de peito necessita uma verdadeira mecanização dos membros, uma cadência e uma coordenação difícil dos movimentos.

Freqüentemente, ouvimos dizer: "O *Crawl*? Oh! sim, é muito lindo, mas muito fatigante..." Nada menos exato. O *crawl* não cansa mais que qualquer outro estilo de nado. Por conseguinte, pela posição do

corpo e em razão da ação racional dos braços e das pernas, o *crawl* é assimilado pelo principiante muito mais rapidamente que o nado de peito.

O *crawl* adapta-se a todos os gostos, e a todas as possibilidades.

Um grande nadador, por exemplo, adota cadência diferente, de acôrdo com a distância a percorrer. Este estilo de nado pode ser praticado devagar; daí, resultar acessível a todos. Basta trabalhar livremente, com os músculos relaxados.

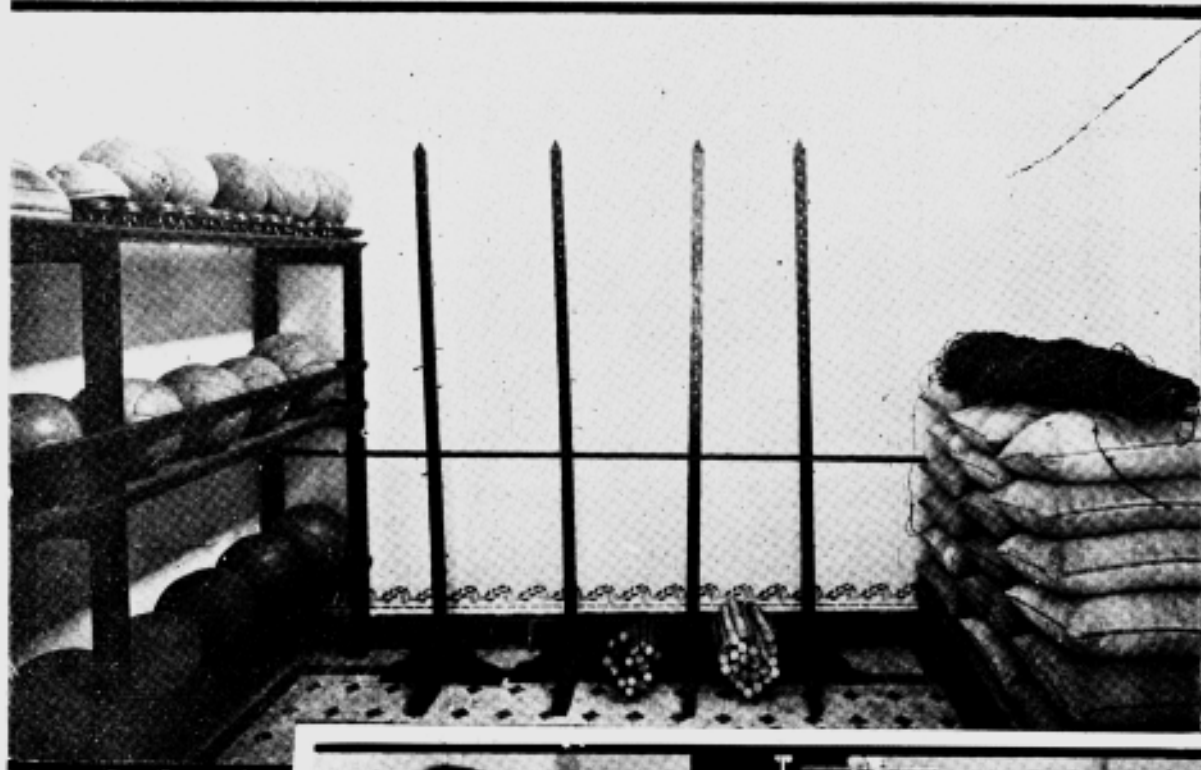
Numerosos *crawladores* ficam mais descansados e melhor dispostos, depois de uma e até duas horas de nado no mar ou em rio, do que certos nadadores que abandonam a água depois de dez minutos de nado de peito.

E' injusto criticar um estilo de natação, quando o defeito é do nadador. Quando se apreende o compasso do estilo, a boa posição, a respiração fácil—nadar o *crawl* é uma satisfação muito maior que nadar de peito. E' muito agradável apreciar-se um nado de *crawl* estilizado, bem coordenado, pois dá a impressão de facilidade.

Este esplêndido estilo, que dá um máximo de rendimento, com um mínimo de esforço, é de uma elegância absoluta.

Sua superioridade sobre os outros estilos reside no fato de um esforço igual produzir uma velocidade maior, ou de uma velocidade igual depender esforço menor.

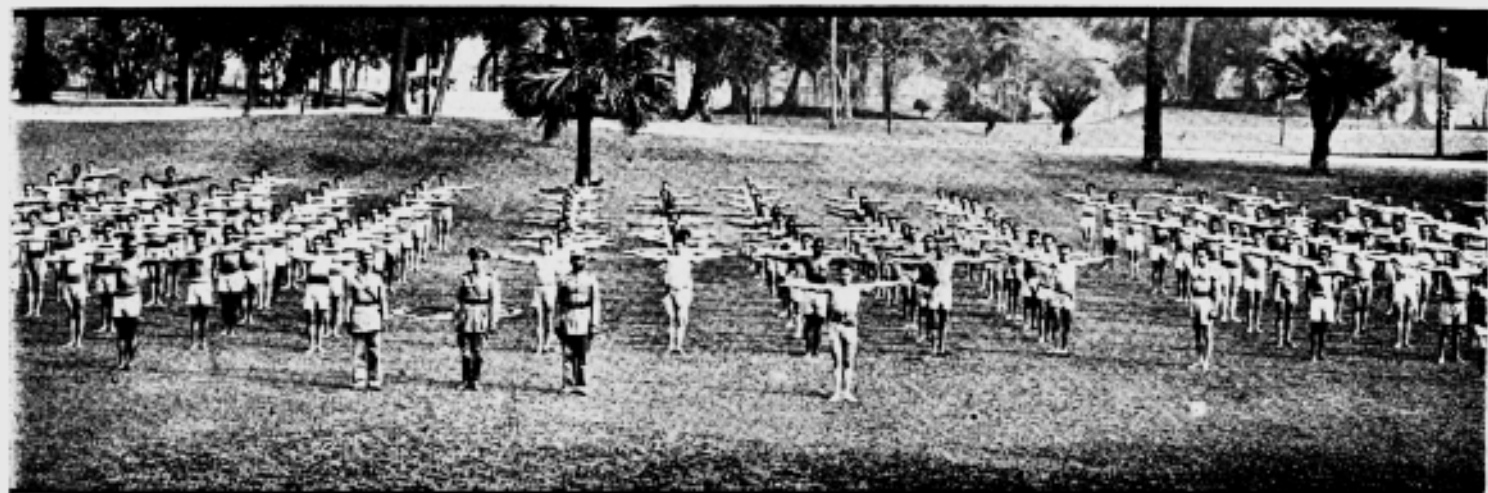
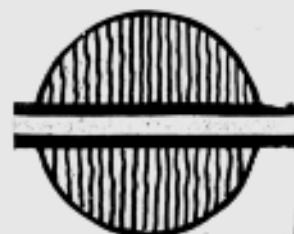
Corpo de Bombeiros do S.



DÉPOSITO DO MATERIAL ESPORTIVO.

GABINETE MÉDICO.

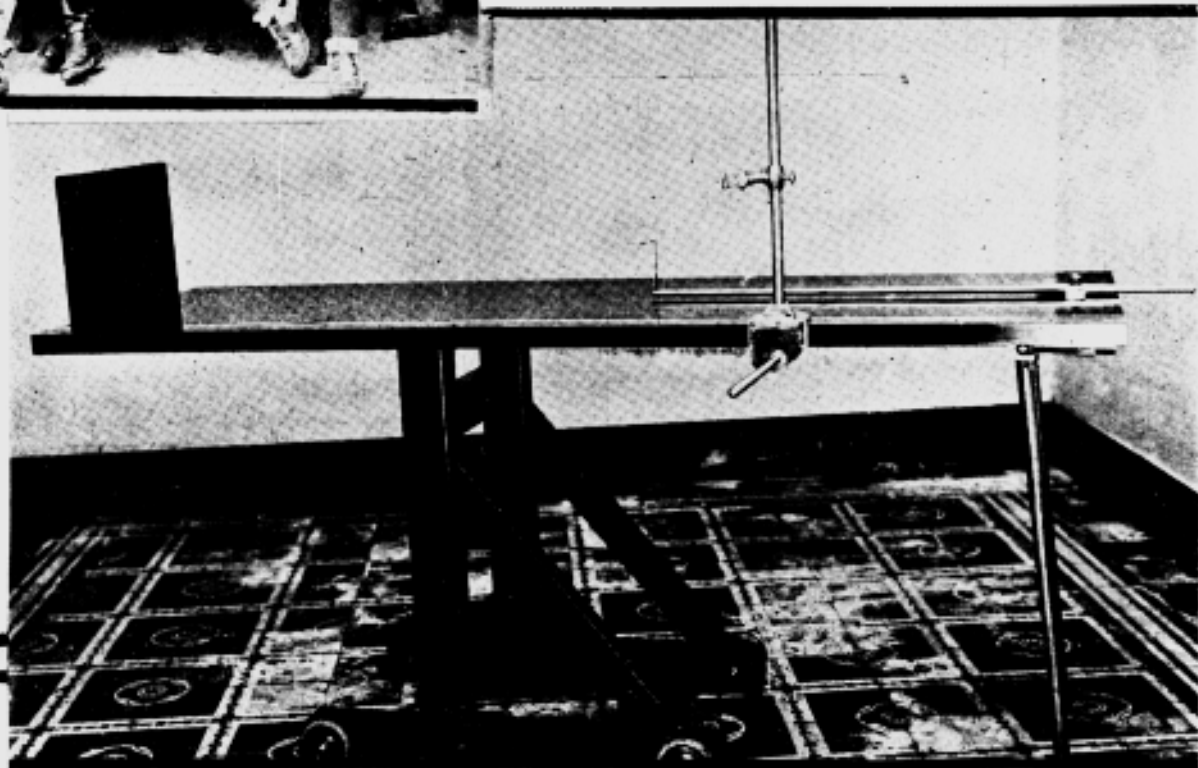
SESSÃO PREPARATÓRIA DE UMA LIÇÃO DE EDUCAÇÃO FÍSICA.



Federal



- COMANDANTE
- INSTRUTORES E MONITORES.
- MESA DE VIOLA, CONSTRUÍDA NAS OFICINAS DO CORPO
- AS TURMAS, EM EXERCÍCIO



CAPITÃO BENEDITO LOPES BRAGANÇA

Na trágica madrugada de 27 de novembro, na Escola de Aviação Militar, no Campo dos Afonsos, em virtude da chacina levada a efeito pelos amotinados extremistas, tombaram para sempre vários oficiais do nosso Exército, cuja bravura pessoal, firmeza de caráter e dignidade militar eram temidas pelos insurrectos, que não contavam com o seu apôio para a rebelião; ao invés, tinham-nos como poderosos obstáculos à execução de sua temerosa façanha. Daí, a resolução dos extremistas de eliminá-los logo a princípio, de emboscada, numa agressão desigual, desleal e criminosa.

Uma dessas vítimas foi o então Tenente Benedito Lopes Bragança, da Companhia Extra-numericária da E. Av. M., que seria um dos mais sérios embaraços à execução do plano sinistro, dada a fôrça moral que mantinha sôbre seus comandados, e dada a retidão de sua conduta no cumprimento de seu dever sagrado.

Bragança era um nome assás conhecido do povo e do Exército. Era muito jovem ainda, mas já tinha a vida povoada de acontecimentos trágicos.

Está ainda bem viva na memória de todos, a - pesar - de já decorridos mais de cinco anos, a epopéia formidável do 12.º R. I., em Belo Horizonte, que resistiu, num heroísmo incrível, ao ataque das fôrças revolucionárias que instituíram a 2.ª República. Bragança pertencia nessa ocasião ao 12.º R. I. e lutou cinco dias e cinco noites contra um inimigo numérica e materialmente muito superior, mas não superior

em bravura! A seu lado, encorajava-o seu extremoso pai, o major José Lopes Bragança, que foi eliminado, depois de vencido... O golpe da derrota não o abatera, porque tinha a consciência do dever cumprido. Mas o golpe da perda de seu pai, máximè nas condições em que se deu, deixou-lhe apenas um luto honroso, que, de modo algum, compensava a sua dôr.



Infelizmente, não há ainda notícias exatas de como foi exterminado, na E. Av. M., o Capitão Bragança. As versões que há são um pouco discordantes em seus detalhes, mas todas acordes em que Bragança não fôra morto em combate: a fatalidade envolveu pai e filho num mesmo destino cruel—um lá em Minas, há

cinco anos, outro cá no Rio, agora. Mas ambos eliminados de um mesmo modo!

O Capitão Bragança, promovido póstumamente, contava com uma numerosa roda de amigos, em virtude de suas apreciáveis qualidades morais, intelectuais e militares.

Cursou, o ano passado, a Escola de Educação Física do Exército, com grande proveito, sendo instrutor diplomado de educação física.

Seu corpo foi trasladado para Belo Horizonte, onde baixou à tumba no Cemitério do Bonfim.

As altas autoridades estaduais e federais na capital mineira prestaram-lhe expressivas homenagens, que bem foram merecidas. Com o mais profundo pesar, a direção desta Revista dedica-lhe esta página, como uma sincera homenagem à memória do bravo e valoroso soldado que foi o Capitão Benedito Lopes Bragança.

BASKET - BALL

Ligeiro comentário sobre as regras oficiais de Basket-Ball

REGRA I INSTALAÇÃO

O campo

Art. 1 — O campo deve ter a forma retangular, livre de qualquer obstáculo, devendo ter as dimensões máximas de 28ms.,65 de comprimento por 15ms.,24 de largura e as mínimas de 18ms.,288 de comprimento por 10ms.,668 de largura.

NOTA — a) A Federação Internacional de Basket Amador estabeleceu, como medida-padrão, uma quadra de 26ms. x 14 ms., dando como dimensões mínimas 24ms. x 13ms. e máxima de 28ms. x 15ms. (Jornal dos Esportes, de 23-7-1935); b) Os capitães, por acôrdo mútuo, poderão modificar as disposições deste artigo e bem assim a distância dos obstáculos exigida pelo art. 2º.

As seguintes dimensões são aconselhadas para os quadros cujos jogadores estejam dentro do limite de idade indicado para cada grupo:

1 — Idade de escola primária — 18ms.288 x 12ms.192.

2 — Idade de escola secundária — 22ms.860 x 14ms.630.

3 — Idade de escola superior — 25ms.603 x 14ms.630.

Estas dimensões são as relativas ao campo. Quando se tratar de construir ginásios, 3ms.048 pelo menos devem ser acrescentados em cada linha lateral e final.

Embora sejam variáveis as suas medidas, devem ser ao menos observadas certas proporções entre as dimensões, pois se tivermos um campo com o comprimento máximo e a largura mínima, ou vice-versa, embora esteja dentro das regras, em muito será prejudicado o desenvolvimento do jogo.

Distância dos obstáculos

Art. 2 — O campo deve ser marcado com linhas bem visíveis, as quais não podem ter menos de 0m.,05 de largura, devendo estar afastadas 0m.,915 no mínimo, de qualquer obstáculo. As linhas que limitam a parte mais curta do campo chama-se LINHAS FINAIS.

Chama-se LINHAS LATERAIS às que limitam o campo na sua maior extensão. Sempre que possível, a margem fora do limite do campo deve ser de 3ms.048.

É de grande importância a marcação bem "visível" destas linhas, pois havendo variedade de dimensões nos campos, essas linhas servem como ponto de reparo para a orientação dos jogadores. Assim, um jogador acostumado a um campo de largura máxima, ao se colocar, se afasta evidentemente do seu companheiro; habituado, como está, a guardar certa distância, e regulando-se por esta, muitas vezes, si as linhas limítrofes não estão bem visíveis, poderá estar fora do campo ou

sobre a sua linha, o que constitue impedimento. Outro tanto ocorre ao árbitro, que fica impossibilitado de julgar com precisão a "bola fora".

Quanto á distância mínima dos obstáculos, é dispensável qualquer comentário...

Círculo central

Art. 3 — No centro do campo deve ser marcado um círculo de 0m.,61 de raio, denominado CÍRCULO CENTRAL. Um diâmetro paralelo ás linhas finais será traçado nesse círculo. Este diâmetro deverá ser prolongado em ambas as direções, até se encontrar com as linhas laterais e é denominado LINHA CENTRAL. Esta linha deverá ter 0m.,05 de largura.

Em campos com menos de 18m.,822 de comprimento este prolongamento não será feito.

NOTA — As disposições sobre a LINHA CENTRAL são novas.

Áreas de penalidades

Art. 4 — As áreas de penalidades são os espaços compreendidos entre duas linhas perpendiculares á linha final numa distância de 0m.,915 de cada lado do centro da linha final, terminados por um arco de circunferência com 1m.,828 de raio, devendo o seu centro coincidir com o centro da linha de lance livre. É necessário marcar espaços de 1m.,52 para colocação dos jogadores durante o lance livre. Estes espaços devem ser assinalados com L para o quadro local e V para o visitante.

Linhas de lance livre

Art. 5 — Os lances livres serão tirados de uma linha traçada no centro dos círculos de que trata o art. 4º. Esta linha deve ter de largura 0m.,025 e deve correr paralela á linha final numa distância de 5ms.181 do limite interior da mesma.

Estes três últimos artigos da Regra I comportam os mesmos comentários do art. 2º, devendo entretanto ser lembrado que, embora haja variações quanto ás dimensões de limites dos campos, o círculo central e a área de penalidades são de medidas fixas, não variando em proporção aos tamanhos das quadras.

A Regra I e os seus cinco artigos, bem como a II, III e IV são mais da atenção dos clubes do que propriamente dos árbitros e dos jogadores, mas é sempre aconselhável que todos as conheçam, para qualquer dúvida futura ou reclamações.

REGRA II

Tábuas da cesta, dimensões e material

Art. 1 — As tábuas da cesta devem ter 1m.,828 de comprimento por 1m.,22

de largura. Devem ser pintadas de branco e feitas de vidro, madeira ou qualquer outro material inalterável, liso e rijo.

Posição das tábuas

Art. 2 — A posição das tábuas deve ser perpendicular ao chão e paralela á linha final, ficando sua borda inferior 2m.,743 acima do chão.

Os seus centros devem ficar em linha perpendicular a um ponto do campo, situado a 0m.,61 do centro da linha final. A face da tábua deve ficar a 4m.,572 do lado exterior da linha de penalidade.

Distância dos espectadores

Art. 3 — As tábuas da cesta devem estar separadas dos espectadores pela distância mínima de 0m.,915 em todas as direções.

Como já dissemos, estas primeiras regras devem ser principalmente observadas pelos clubes, pois claro, a eles cabem a instalação.

Seria de todo interesse que os dispositivos dos três artigos acima citados fossem revistos pelos encarregados das instalações, afim de evitar o que tem sido freqüentemente observado.

Quanto ás tábuas da cesta, há um ponto capital que é o da sua fixação.

Estas, além de rijas e lisas, devem ter todo o dispositivo capaz de evitar qualquer balanço, principalmente si os seus suportes estão ao alcance do público. Quanto á pintura, claro está que deve ser bem observada, pois é um ponto de reparo que o jogador tem ou "deve ter" em mente, para, num rápido golpe de vista, poder avaliar a distância em que se acha, ao fazer o lance.

REGRA III

Cestas, material, dimensões e posição

Art. 1 — As cestas devem ser feitas de malha de corda branca, suspensas por aros de metal preto, cujo diâmetro interno deve ser de 0m.,458. As redes devem ser afuniladas, de modo que a parte inferior retarde momentaneamente a passagem da bola.

Posição dos aros

Art. 2 — Os aros devem ser sólidamente ligados ás tábuas da cesta e colocados em plano horizontal a 3m.,048 do solo e equidistantes das bordas laterais da tábua. O ponto mais próximo da borda interior do aro deve estar 0m.,153 da face da tábua.

(Aros presos ás tábuas, sem uso de suportes laterais são considerados como mais convenientes e devem ser instalados quando os velhos tiverem de ser substituídos).

REGRA IV

Bola, material, dimensões e peso

Art. 1 — A bola deve ser esférica, composta de uma câmara de ar de borracha, coberta por um invólucro de couro, não devendo ter menos de 0m,762 a 0m,788 de circunferência; o peso não deve ser inferior a 567 grammas, nem superior a 624 grammas. A bola deverá ser cheia (é recomendada uma pressão de 13 libras, ou sejam 68 cms. Hg.). O quadro local é obrigado a fornecer uma bola nova ou duas bolas usadas, mas em bom estado, julgadas pelo árbitro satisfatórias. Si forem usadas, o quadro visitante escolherá a com que jogará, e tem direito de ensaiar com ela. Si a bola for nova, nenhum dos quadros deverá ensaiar com ela. Si a bola fornecida pelo quadro local for recusada pelo árbitro, fica ele com direito a autorizar que a partida seja jogada com a bola do quadro visitante, si esta estiver em melhores condições.

NOTA — Via de regra, todo este dispositivo é abandonado pelos árbitros e capitães, sem que haja razão para isso, pois claro está que o fim principal destas determinações é a uniformidade. Quanta vez o jogador reclama da bola estar "cheia de mais", ser "maior que a normal", etc.?

Infelizmente, essas "reclamações" só aparecem depois do jogo, e, principalmente... si o seu quadro perdeu. É natural que o quadro visitante, que joga tem que lutar com a diferença do campo, ao menos encontre um ponto de comum com os seus treinos, como seja a "uniformidade da bola". Sendo ela o ponto principal do jogo, devemos procurar uniformizá-la.

Quanto á apresentação do estado da bola, deve ser rigorosamente observada e não o que se dá comumente, do quadro só saber com que bola vai jogar, sendo, em via de regra, com bola usada.

REGRA V

JOGADORES E SUBSTITUTOS

Quadros

Art. 1 — Cada quadro consta de cinco jogadores, um dos quais será o capitão.

Pergunta — É permitido a um quadro jogar com menos de 5 jogadores?

Resposta — O quadro é obrigado a começar o jogo com 5 jogadores, mas si não tiver substituto para entrar em jogo quando qualquer jogador for obrigado a sair, pode continuar com menos de 5.

NOTA — Está entendido que os cinco jogadores são considerados em jogo, pois os substitutos ou reservas, isto é, aqueles que estão "guardados" para as ocasiões oportunas, são em número ilimitado. Apenas como designação, são chamados reservas, o que não quer dizer que sejam de capacidade inferior aos que estão jogando. O famoso quadro do Fluminense F. C. muitas vezes apresentava o quadro inicial com elementos inferiores aos da "reserva". Estes eram guardados para as substi-

tuções, quando se fizessem oportunas, tocando-lhes o papel importantíssimo de observarem de fora o decorrer do jogo, para apreciarem a tática, as chaves e os pontos fracos dos adversários.

Capitão: direitos e deveres

Art. 2 — O Capitão é o representante do seu quadro em campo, de cujo jogo cuidará e dirigirá. Deve fornecer aos apontadores, antes do começo do jogo, os nomes, números e posições dos jogadores. Si o jogador mudar o seu número durante o jogo, deverá avisar aos apontadores e ao juiz. Pode interpellar qualquer official em materia de interpretação, ou para obter qualquer informação essencial, quando necessário, si for feita de maneira cortês. A nenhum outro jogador é lícito dirigir-se aos officiais, salvas as exceções dos arts. 3º e 5º desta regra.

NOTA — Os direitos e deveres do capitão, outorgados por este artigo, chamam logo a atenção da grande responsabilidade que sobre o mesmo cai, no decorrer de uma partida. Sendo ele o único homem em campo que tem autoridade para se entender com todos os officiais, e, no caso de qualquer entendimento, terá que o fazer de maneira cortês, claro está que é preciso

ser um indivíduo de fibra, de grande controle sobre si, para evitar de, em muitos casos, traduzir na sua interpellação os sentimentos de que frequentemente se possuem aqueles que não sabem perder.

A boa ou má conduta de um quadro depende do espírito do seu capitão.

No caso de uma interpellação, é preciso ter em mente que ele apenas deve querer saber a significação do modo de atuar dos officiais, não lhe cabendo o direito de crítica, no decorrer da partida.

E sua missão também se estende fora do campo, dando aos assistentes a impressão nítida da sua conduta.

A ele mesmo cabe o direito e o dever de se impor aos officiais, á assistência e aos seus companheiros, para que, uma vez necessitada a sua interpellação, esta tenha o seu real valor.

A nenhum outro jogador é lícito dirigir-se aos officiais, exceto quando se tratar dos artigos 3º e 5º.

Substituições de jogadores

Art. 3 — Antes de entrar em campo, deve o substituto apresentar-se aos apontadores, dando-lhes o nome, número e posição. Os apontadores apitarão logo que a bola estiver morta. Apresentar-se-á então ao árbitro e não poderá ser retirado, sinão depois que o jogo tenha sido reiniciado.

NOTA — No caso de ausência do técnico (coach) ou outra pessoa autorizada para fazer substituições, o árbitro obterá a aprovação do capitão para cada substituição.

Pergunta — Quando entra o substituto em jogo?

Resposta — Depois de se apresentar aos apontadores e ser reconhecido pelo árbitro.

Pergunta — Quantos substitutos se podem usar em um jogo?

Resposta — Não há limite.

NOTA — O processo de substituição dos jogadores está claríssimo neste artigo e deverá ser observado para quantos, como substituto. A substituição poderá ser de um ou mais jogadores, ao mesmo tempo; porém, todos procederão do mesmo modo. É comum um jogador entrar em campo depois de assinar a súmula e se dirigir ao seu companheiro, a quem vai substituir, para depois ir avisar ao árbitro. Este processo incorre em uma falta técnica, como veremos quando comentá-la. Uma vez classificado pelos apontadores, deverá esperar que o árbitro ordene a parada do jogo, em bola morta, para então se apresentar ao árbitro, declarando (mais ou menos nestes termos): "substituto o número tal".

Aí, então, o árbitro avisará diretamente ao que vai ser substituído, permitindo-lhe a saída de campo. Uma vez reconhecido pelo árbitro, o novo jogador não poderá se comunicar com nenhum dos seus companheiros (sem que incorra em falta técnica) e só poderá ser retirado de campo depois de reiniciada a partida.

Si, por ventura, uma vez feita a substituição, for verificada (pelos interessados) a sua inconveniência, este jogador só poderá ser retirado de campo depois de reiniciada a partida, procedendo-se a substituição de acordo com o artigo que estamos comentando.

Pode voltar uma vez

Art. 4 — O jogador que saiu do jogo, exceto por ter sido desqualificado por faltas pessoais ou qualquer outra falta desqualificante, poderá voltar ao jogo uma vez.

Saída do campo

Art. 5 — O jogador não pode deixar o campo sem licença do árbitro ou fiscal, antes do fim do meio tempo.

Pergunta — No caso de desqualificação ou substituição, deverá o jogador que se retira pedir permissão para deixar o campo?

Resposta — Não; mas o jogador deverá ser avisado pelo árbitro da substituição ou desqualificação, porque, si sair sem ordem do árbitro, será marcada uma falta técnica.

NOTA — Como foi visto no art. 1.º, esta é uma das exceções de permissão, de outro jogador que não o capitão, poder se dirigir ao juiz ou ao fiscal. Uma vez que, por qualquer motivo do ordem técnica ou física, o jogador tenha que sair do campo, é obrigado a pedir permissão, sob pena de ser punido o seu quadro com uma falta técnica.

Numeração dos jogadores

Art. 6 — Todos os jogadores devem ser numerados com algarismos de

0m,15 de altura feitos de pano com 0m,25 de largura, fortemente presos às costas e frente das respectivas camisas. Os jogadores do mesmo quadro não poderão usar o mesmo número, em duplicata.

NOTA — Para conveniência dos oficiais, as equipes não deverão usar os números 1 e 2 ou qualquer combinação que traga confusão aos mesmos.

Pergunta — Devem-se numerar os jogadores de acordo com as suas posições?

Resposta — Não é preciso.

Pergunta — Podem ser usadas letras em vez de números?

Resposta — Não.

NOTA — No caso dos quadros disputantes se apresentarem com camisas da mesma cor, o quadro local deverá mudar de uniforme. E si a partida for em campo neutro, caberá ao árbitro decidir, após consulta aos dirigentes.

NOTA — O fim principal da numeração dos jogadores é para facilitar aos oficiais a marcação das faltas, mórmente pessoais, e para as substituições. Sendo o jogo extraordinariamente movimentado, é na impossibilidade dos oficiais reconhecerem todos os jogadores, diminui-se-lhe muito a tarefa, com a boa visibilidade dos números. A razão de não ser permitida a dois jogadores do mesmo quadro, o uso do mesmo número, é para que, sendo assinalada uma falta ou uma substituição "do número tal", saiba-se a quem marcá-la, visto que as faltas e as substituições são limitadas.

REGRA VI

Oficiais e seus deveres

Art. 1 — São os seguintes os oficiais: um árbitro, um fiscal, dois apontadores e dois cronometristas.

Oficiais

NOTA — Nunca será de mais insistir em que, tanto o árbitro, como o fiscal, devem ser pessoas reconhecidamente competentes e imparciais, devendo não pertencer a qualquer das organizações representadas. O árbitro e o fiscal deverão usar uniformes distintos do de qualquer quadro. Os oficiais não têm autoridade para acordarem mudanças nas regras, exceto as constantes da Regra I, art. 1.º (Nota) e art. 2 e Regra VIII, art. 1.º.

NOTA — A nota acima é tão clara e quasi que pleonástica, que dispensará qualquer comentário. Apenas no ponto referente ao árbitro e fiscal não pertencerem aos quadros disputantes, podia ser incluído um "salvo acordo por parte dos capitães".

Bastará apenas lembrar a responsabilidade que toca a cada um, para que se veja que, embora se trate de indivíduos sérios, honestos e corretos, há necessidade capital de ser "competentes" no conhecimento e aplicação das Regras.

Deveres do árbitro

Art. 2 — O árbitro deve pôr a bola em jogo, decidir quando a mesma está em jogo ou morta, a quem pertence e quando a cesta é válida. Deve marcar todas as faltas e violações, impor as respectivas penalidades, reco-

nhecer os substitutos e ordenar desconto de tempo quando necessário. Deve anunciar cada cesta feita, cujo valor indicará com os dedos. Deve proclamar o resultado no fim de cada meio tempo, cessando depois do último a sua intervenção na partida.

Pergunta — Si houver desacôrdo entre o árbitro e o fiscal sobre a marcação de um ponto, quem decidirá?

Resposta — O árbitro, devendo todavia consultar o fiscal.

NOTA — A simples indicação dos deveres do árbitro mostra o grau de sua responsabilidade numa partida e, tendo em conta o quanto lhe compete, é de extrema necessidade a compreensão, por parte dos disputantes e assistentes, da absoluta obediência em suas decisões. Sendo, como é, um jogo movimentadíssimo, tendo um bom árbitro de acompanhar os mínimos detalhes do seu desenrolar, mister se faz que a sua atenção não seja desviada para apartes e reclamações descabidas, como geralmente acontece. Aliás, os organizadores destas Regras adotaram penalidades que oportunamente falaremos, para os transgressores das suas decisões.

Não há espírito humano que, atordado, possa dar um bom desempenho às suas funções.

O árbitro desqualifica

Art. 3 — O árbitro é obrigado a excluir da partida qualquer jogador que tenha cometido quatro faltas pessoais ou uma desqualificante.

NOTA — A parte mais importante deste artigo é o julgamento da falta desqualificante, pois que o seu grau não se submete a um padrão, variando de acordo com o critério do árbitro. Para uns, uma falta será dada como "desqualificante", e para outros, esta mesma não passará de "pessoal"... Embora ela seja definida como "excesso de violência de jogo", fica sempre dependente do critério de se saber até onde é "permitido" e quando é considerada como "excesso"...

Uma vez desqualificado por quatro faltas ou uma desqualificante, o jogador fica impedido de voltar ao jogo, podendo, entretanto, em qualquer dos casos, ser substituído por outro companheiro ainda não desqualificado.

Inspecção do material

Art. 4 — O árbitro deve inspecionar e aprovar todo o aparelhamento, inclusive o campo, cestas, bolas, tábuas da cesta, apitos dos cronometristas e apontadores, etc. O árbitro não permitirá ao jogador o uso de qualquer objeto que, na sua opinião, seja capaz de machucar os outros jogadores.

NOTA — É de todo interesse a inspecção antes de ser iniciada uma partida, afim de evitar qualquer acidente no decorrer de um jogo, que poderia deixar de se registrar, si tal exame fosse anteriormente feito.

Casos omissos

Art. 5 — O árbitro tem poderes para resolver todos os casos omissos nestas regras.

NOTA — A primeira vista, parecerá fácil o teor deste artigo, mas sendo examinado com cuidado, veremos quanto é amplo e talvez complexo.

Só este artigo chama bem a atenção do árbitro para o conhecimento completo das Regras, afim de evitar que considere como "um caso omisso" um caso previsto... porém, que ele ignore...

Serão raríssimas, estou certo, as omissões, pois a observação demonstra que a quasi totalidade dos fatos estão regulamentados nestas Regras.

Desconto de tempo por acidente

Art. 6 — O árbitro ordenará "desconto de tempo" em caso de machucar-se qualquer jogador. O fiscal, em caso de acidente que o árbitro não tenha visto, poderá fazer parar o jogo, mas "desconto de tempo" só ao árbitro cumpre ordenar. Si a bola estiver em jogo quando machucar-se qualquer jogador, o árbitro e o fiscal não apitarão, esperando até que a combinação iniciada seja completada — quer dizer que o quadro com quem estiver a bola faça um lance à cesta, perca a posse da bola, faça bola presa, bola fora, ou mantenha a bola fora de jogo.

Pergunta — Que se entende por "manter a bola fora de jogo" como consta deste artigo?

Resposta — Um jogador "mantém a bola fora de jogo" quando não se esforça para tentar a obtenção da cesta ou para passar a bola a uma posição mais favorável a essa obtenção.

Pergunta — Um jogador do quadro A está de posse da bola, quando um jogador do quadro B machuca-se. O jogador de posse da bola deseja, por cortezia, facilitar ao adversário pedir imediatamente "desconto de tempo", como lhe será possível assim proceder?

Resposta — Pode "manter a bola fora de jogo, permitindo ao árbitro apitar para consultar o Capitão do quadro B si deseja desconto de tempo. Si o Capitão do quadro B não concordar, o jogo será recommçado imediatamente; no caso afirmativo, o "desconto de tempo" será debitado contra o seu quadro. Em ambos os casos, será recommçado pelo quadro A — bola lateral — de acôrdo com a Regra XI, art. 3.º.

NOTA — Este artigo, que é claríssimo, quasi nunca é respeitado, pois

tenho visto freqüentemente um árbitro ou fiscal interromper o jogo, sem respeitar a parte relativa à combinação. Mesmo que o jogador machucado pertença ao quadro que estiver de posse da bola, em início de combinação, os juizes são obrigados a esperar que o quadro faça o lance, ou que a bola se torne morta ou em poder do adversário. O desconto de tempo ordenado para a reparação do acidente será pedido ao árbitro e só termina quando for reiniciado o jogo.

Há necessidade absoluta de não interromper a combinação iniciada, afim de evitar mistificação por parte de qualquer jogador, pois, no caso contrário, ao ser formado um ataque, um "jogador" simularia um acidente que viria a prejudicar o adversário.

Árbitro e fiscal marcam faltas por conduta anti-esportiva

Art. 7 — O árbitro e o fiscal têm poderes para punir conduta desleal por parte dos jogadores e espectadores. O jogador que tiver uma conduta anti-esportiva pôde ser desqualificado pelo árbitro ou fiscal.

Pergunta — Quem é responsável pelo comportamento da assistência?

Resposta — O quadro local ou os realizadores do jogo, tanto quanto razoavelmente possa ser esperado. O árbitro ou o fiscal podem marcar faltas contra um dos quadros disputantes, si os seus partidários se conduzirem de modo a prejudicar o bom andamento do jogo. A máxima ponderação deve ser usada na aplicação desta penalidade, afim de que um quadro não seja injustamente punido.

Art. 8 — O árbitro não tem autoridade para contrariar ou questionar sobre as decisões tomadas dentro da sua jurisdição pelo fiscal e vice-versa.

Se o árbitro e o fiscal apitam simultaneamente, punindo faltas diferentes contra o mesmo quadro, prevalecerá a mais grave, mas isto não previne o caso de falta dupla definida no art. 16 da Regra VII.

Pergunta — Na marcação de uma falta, é a decisão do fiscal subalterna à do árbitro?

Resposta — Não.

Pergunta — O árbitro pune um jogador por violação — correr com a bola — e simultaneamente, o fiscal pune o mesmo jogador com uma falta — segurar o adversário; qual a penalidade que prevalece?

Resposta — A falta é punida e a violação desprezada.

NOTA — A dificuldade da aplicação deste artigo está no modo de compreender o que seja "conduta anti-esportiva"... Desde que não é possível "padronar" um procedimento, temos que cair no antipático processo do "critério pessoal"; mas como não há remédio, esperemos que todos os "bons árbitros e fiscais" pensem sempre do mesmo modo. O jogador desqualificado por conduta anti-esportiva, não poderá voltar ao campo. Quanto aos assistentes, cabe ao clube local a fiscalização. As penalidades, veremos oportunamente.

Quando são válidas as decisões

Art. 9 — O árbitro e o fiscal têm poderes para punir violações das regras, dentro ou fora dos limites de campo, desde o início até o fim do jogo, incluindo-se as interrupções momentâneas.

As faltas podem ser marcadas contra qualquer número de jogadores ao mesmo tempo.

NOTA — Ao lançar a bola ao alto entre dois jogadores, devem o árbitro e o fiscal evitar que os outros jogadores ocupem posições que possam prejudicar aos que vão pular.

NOTA — Si dois ou mais jogadores cometerem ao mesmo tempo faltas pessoais ou técnicas, serão marcadas todas as faltas contra eles, sejam em que número forem, e ainda contra os jogadores de um ou dos dois quadros. Um jogador poderá, ao mesmo tempo que fizer uma falta pessoal, cometer uma técnica, sendo todas elas anotadas. No caso, por exemplo, de dois jogadores, A e B pularem em bola ao alto e B cometer falta pessoal e ainda C e D, seus companheiros, segurarem ou empurrarem (cometerem falta), serão marcadas as faltas de B, C e D. O jogador A discute ao mesmo tempo com o juiz: este marcará falta técnica con-

tra A. Assim, ao mesmo tempo, teríamos: B, falta pessoal, um lance; C idem, idem; D. idem, idem; A, falta técnica: um lance.

E assim por diante.

Designação das faltas

Art. 10 — O árbitro ou o fiscal, quando marcarem uma falta, devem designar quem a cometeu. Si fór uma falta pessoal, devem indicar aos apontadores, com os dedos, o número de lances a serem tirados e também indicar o jogador que deverá tirar o lance ou lances livres.

NOTA — Uma vez apitada uma falta pelo árbitro ou pelo fiscal, os seus papéis devem ser distintos; assim, para maior correção, enquanto um fiscaliza a execução da penalidade, o outro dará as instruções á mesa, cabendo, via de regra, ao fiscal, as informações aos apontadores, e ao árbitro a outra parte. Não quer isto dizer que o fiscal não possa acompanhar a execução da penalidade, si o árbitro foi, por ventura, dar instruções á mesa, o que aliás é aconselhado, para evitar a perda de tempo, muito embora o árbitro deva ordenar desconto de tempo, quando marcar dupla falta pessoal, falta com dois lances e falta técnica, o que entre nós não é observado, não sei porque, como veremos na Regra XI.

Deveres do fiscal

Art. 11 — O fiscal tem autoridade para marcar faltas ou violações em qualquer parte do campo, decidir nos casos de "fora de campo", "bola presa" e jogar "bola ao alto", quando acontecer "bola presa", perto do lugar onde se encontrar. O fiscal informará sempre aos apontadores das decisões tomadas por si ou pelo árbitro.

NOTA — Os deveres do fiscal acima outorgados legalizam o chamado "sistema de dupla arbitragem". Considera-se que a partida possa ser mais eficientemente marcada com a divisão do campo, ficando cada official encarregado de marcar as violações ou faltas praticadas dentro do limite de uma linha lateral e uma linha final, sendo, portanto, deste modo, possível haver um official próximo á bola em todas as ocasiões.

NOTA — As funções do fiscal são quasi idênticas ás do árbitro, devendo entretanto ser mais da sua competência. O JÓGO ENTRE OS HOMENS, deixando O JÓGO DA BOLA para o árbitro. Num caso, por exemplo, da "bola ao alto", em que o árbitro, naturalmente, ao lançar a bola, acompanha a sua trajetória, o fiscal examinará si houve ou não contacto pessoal, si um terceiro impediu o adversário que pulava, ou, em suma, si houve qualquer irregularidade, que ao árbitro era impossível verificar, por estar com o olhar voltado para outro ponto.

Uma vez tomada qualquer decisão pelo árbitro, este dará as determinações necessárias em alta voz, competindo ao fiscal repeti-las aos apontadores para orientação da mesa.

Da boa conduta de um fiscal, depende muito a atuação do árbitro.

Deveres dos apontadores

Art. 12 — Os apontadores devem anotar as cestas feitas e as faltas co-

metidas, fazendo a distinção entre "pessoais" e "técnicas", devendo avisar o árbitro, logo que a quarta falta pessoal seja cometida pelo mesmo jogador. Suas anotações constituem o resultado official do jôgo. Devem comparar os respectivos apontamentos depois da cada cesta e cada falta, e qualquer diferença que encontrarem será imediatamente comunicada ao árbitro. Si deixarem de a comunicar imediatamente ao árbitro, este decidirá a favor do que tenha marcado a menos, salvo si esteja habilitado a decidir de modo contrário.

NOTA — O sinal dos apontadores não interromperá o jôgo. Devem, entretanto, ter cuidado de apitar somente quando a bola estiver morta, excepto no caso especificado em aditamento a esta Nota. E' conveniente que os apontadores distingam as faltas "pessoais" das "técnicas", designando aquelas por P. 1, P. 2, P. 3, P. 4, e as técnicas, por T.

Pergunta — Os apontadores não avisam o árbitro de que um jogador tem quatro faltas pessoais e este continua jogando? Que se deve fazer?

Resposta — Tanto o tempo em que o jogador, jogou ilegalmente, como os pontos feitos durante este tempo, serão contados, mas a substituição por outro jogador deve ser feita assim que o árbitro fique ciente do fato.

Pergunta — Os apontadores devem avisar ao jogador após 3 faltas pessoais?

Resposta — Não, mas o capitão poderá pedir ao árbitro que o informe, pergunta esta que só poderá ser feita de maneira a não prejudicar o bom andamento do jôgo.

NOTA — A simples enunciação deste artigo define bem os deveres dos apontadores e, para aferir o grau das suas responsabilidades, basta vermos que as suas anotações constituem o resultado official.

O sinal dado pelos apitos dos apontadores não intervirá no jôgo, sem que o árbitro apite para suspendê-lo, o que este fará quando for solicitado.

Deveres dos cronometristas

Art. 13 — Os cronometristas devem anotar a hora em que começar o jôgo, deduzir o tempo gasto durante o jôgo por suspensões autorizadas pelas Regras, anunciar, por meio de timpano, tiro ou apito, a expiração do prazo de cada meio ou quarto de tempo.

Ao iniciar o meio tempo ou quarto de tempo, ou quando o jôgo é reiniciado com "bola ao alto", depois do "desconto de tempo", os cronometristas apertarão os seus cronômetros no instante em que o árbitro apitar, lançando a "bola ao alto". O sinal dos cronometristas dará término ao tempo regulamentar de cada meio tempo ou quarto de tempo. Si o apito do cronometrista falhar, ou não for ouvido, o cronometrista irá imediatamente ao campo para avisar ao árbitro. Si, durante este tempo, for obtida uma cesta, o árbitro consultará aos cronometristas para saber si o tempo estava expirado antes da bola estar no ar. Em caso afirmativo, o árbitro decidirá que a cesta não é válida. Si, porém, os cronometristas estiverem em desacôrdo, o árbitro contará a cesta, salvo si tiver conhecimento de fatos que possam alterar sua decisão.

Pergunta — Poderão os cronometristas avisar os jogadores ou técnicos (coaches) do tempo jogado?

Resposta — Quando o jôgo estiver parado o árbitro poderá obter esta informação a pedido do capitão ou do técnico (coach) e fornecê-la a ambos os quadros.

Pergunta — Qual dos cronometristas maneará o cronômetro?

Resposta — Em caso de divergência, o árbitro decidirá.

NOTA — E' conveniente que os cronometristas usem um mesmo cronômetro, colocado numa mesa, diante deles, ou onde ambos possam vê-lo.

E' conveniente que os cronometristas façam as anotações dos tempos e descontos, escrevendo-as, pois, num caso de dúvida, terão onde encontrar a base do possível erro.

Embora o apito dos cronometristas termine o jôgo, os jogadores têm que aguardar o sinal do árbitro, para abandonarem o campo, finda a partida.

Quando se deve apitar

Art. 14 — Os officiaes devem apitar sempre que tiverem de tomar qualquer decisão.

NOTA — E' necessário que o apito ou sinal dos cronometristas, bem como o dos apontadores, sejam diferentes do de qualquer outro official.

NOTA — Toda vez que houver uma dúvida e que esta venha ou possa vir a influir na partida, deve o official apitar, para, suspenso o tempo, esclarecer a incerteza, o que será imediatamente comunicado, a quem de direito.

Vale mais prevenir que remediar...

REGRA VII DEFINIÇÃO DOS TERMOS Cesta

Art. 1 — Faz-se uma cesta, quando a bola entra por cima e fica dentro da cesta ou passa através da mesma.

Pergunta — Si a bola entrar na cesta por baixo, atravessá-la e tornar a cair por dentro, valerá a cesta?

Resposta — Não.

Pergunta — Um jogador é levantado no ar por um companheiro ou trepa nos ombros de um outro, recebe um passe e encesta. Esta cesta é válida?

Resposta — Não. E o árbitro deve marcar uma falta por conduta desleal.

Fora de campo

Art. 2 — O jogador está fora de campo, quando qualquer parte do seu corpo toca a linha de limite ou chão, fora da mesma.

Bola fora de campo

A bola está fora de campo, quando toca a linha limítrofe, o chão ou qualquer objeto fora da mesma, suportes ou parte posterior das tábuas ou quando é tocada por um jogador que está fora de campo. Si a bola toca a borda da tábua ou rola ao longo da borda superior da mesma, sem tocar nos suportes, voltando ao campo, está em jôgo.

NOTA — Para que a bola esteja fora, há necessidade de tocar ou ser tocada "fora de campo". Si, por ventura, um jogador se achar junto á linha limítrofe e com a bola nas mãos, levá-la de modo a que ela passe considera que os jogadores tenham a linha, para fora, mas sem tocar o chão, embora a bola esteja além do limite do campo, a bola não safu.

Si, no caso inverso, um jogador estiver fora de campo e tocar a bola, mesmo dentro do campo, é considerada como bola fora.

Em basketball é diferente de football, pois neste, desde que a bola passe além de um plano vertical imaginário sobre as linhas limítrofes, é considerada como bola fora.

Ainda, si um jogador cair, segurando a bola, e ao se levantar tocar com a mão, o pé ou qualquer parte do corpo a linha limítrofe, é considerada bola fora, por ter tocado "um jogador fora de campo".

Quem põe a bola fora do campo?

Considera-se ter pôsto a bola fora do campo, o último jogador por ela tocado antes dela atravessar a linha.

Pergunta — Um jogador de posse da bola toca a parede atrás da tábua da cesta. Está fora do campo?

Resposta — Sim, e a bola, portanto, está também fora do campo.

Pergunta — A bola bate na face da tábua e atravessa a linha limítrofe, mas antes de tocar o chão ou qualquer outro objeto fora do campo, é apanhada por um jogador que está dentro do campo. Está a bola dentro ou fora do campo?

Resposta — Dentro.

Pergunta — Si a bola toca os aparelhos ou teto sobre o campo, que acontece?

Resposta — A bola continua em jôgo, salvo acôrdo prévio em contrário.

Pergunta — Nos campos onde as tábuas da cesta estão pregadas na pa-

rede, é permitido correr e subir na parede para enestar?

Resposta — Os quadros que jogam em campos marcados em desacôrdo com estas regras devem ter suas regras especiais para estes casos. Recomenda-se, porém, que não seja permitido subir nas paredes, como também sempre que for possível, os campos sejam demarcados de acôrdo com estas Regras.

Pergunta — O jogador A, em cima da linha limítrofe ou fora do campo, recebe a bola do jogador B, seu adversário, antes ou depois dela atravessar a linha, a quem pertence a bola?

Resposta — Ao jogador A. Embora a bola tenha sido apanhada por A, antes de atravessar a linha, B será considerado o causador da bola fora do campo; porém, si a bola ficar no chão dentro do campo e o jogador A tocá-la, estando colocado fora do campo, ficou estabelecido pela Comissão que o jogador A será considerado como causador de bola fora.

NOTA — Si, ao atravessar a linha limítrofe, a bola ainda for tocada por um jogador, que por ventura esteja fora de campo, foi este último quem a pôs fora.

Bola presa

Art. 3 — Considera-se presa a bola, quando dois jogadores adversários têm uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola, ou quando um jogador bem marcado a retém em prejuízo da continuação do jôgo.

Pergunta — Com relação á definição de "bola presa", quando é que se

uma ou ambas as mãos firmemente sobre a bola?

Resposta — Quando, a critério do árbitro, nenhum dos jogadores possa se apoderar da bola sem violência.

Pergunta — Si o jogador, marcado por outro que procura lhe tirar a bola, segurá-la no chão, em vez de passá-la, cometerá alguma falta?

Resposta — Não, marcar-se-á a bola presa.

Pergunta — Depois de completado um dribble, quanto tempo pode o jogador segurar a bola antes de passá-la ou arremessá-la á cesta?

Resposta — Quanto tempo quiser, desde que não esteja bem marcado.

NOTA — E' preciso considerar bola presa, quando realmente a bola está presa de modo a que seja impossível desenvolver um passe, dribble ou lance. Comumente, vemos os árbitros darem como presa, mal a bola foi tocada por dois jogadores, tendo-a entre eles. Há necessidade de ver que realmente haja impossibilidade para ambos, afim de contê-la como "presa". Não confundir bola presa quando um jogador bem marcado está impedido de passá-la, embora somente ele a tenha em mãos, com situação em que fica o jogador, tendo a bola em mão, retém-na para fazer escoar o tempo. Neste último caso, não há penalidade alguma, pois depende da vontade ou disposição do adversário, para que a bola volte a jôgo.

Bola ao alto

Art. 4 — Dá-se bola ao alto, quando o árbitro põe a bola em jôgo, entre dois jogadores adversários.

AVIAÇÃO A VELA

Cabe à Alemanha a glória de ter sido um alemão—Lilienthal—o primeiro que empreendeu o voo de “glissage” e que cientificamente demonstrou e praticamente experimentou o princípio físico a que obedece

pois da guerra, tornou-se a aviação a vela, cujo significado como base do esporte aeronáutico só relativamente mais tarde foi reconhecido, um verdadeiro esporte popular, no qual a juventude alemã toma a parte mais



o voo das aves, como base da arte aeronáutica. Otto Lilienthal, que já em 1890 construiu o seu primeiro aparelho, foi vítima de uma experiência de voo em Rhinow, perto de Berlim, a 21 de agosto de 1890. De-

ativa. Os extraordinários sucessos da aviação alemã a vela operaram no mundo, desde muito, uma revolução enorme. Também na França e na Inglaterra existem, já há alguns anos, sociedades que se dedicam à

aviação a vela e na Itália foi em 1927 instituída oficialmente uma escola de aviação a vela para promover o incremento desta aviação.

Na “Comissão Internacional de Estudos” do voo sem motor, fundada em Darmstadt, na primavera de 1930, por ocasião da primeira conferência de aeronáutica a vela, já está representada a maioria das nações cultas.

O estrangeiro que visite a Alemanha, e que se interesse pelo esporte da aviação, terá especialmente no capítulo da aviação a vela, a mais lisonjeira impressão. Nas terras ideais do Rhön (Norte de Baviera) na Kurische Nehrung, perto de Rossitten, em Grunau, no Riesengebirge (Silésia) e em inúmeros outros lugares, convencer-se-á o visitante de que a aviação a vela, antigamente em tão pouca consideração, se desenvolveu de maneira a ser hoje um esporte considerado, no qual se realizam façanhas que ainda há alguns anos se consideravam impossíveis.

O que hoje os pilotos de planadores alemães já fazem sobre terras planas, com nuvens, com correntes ascendentes e diferenças térmicas, não é ainda tudo que possa oferecer este ramo de aviação. A intensidade com que atualmente na Alemanha se trabalha em coisas de aeronáutica a vela dá a este país a garantia de participar nos futuros progressos científicos da aviação a vela.

A Educação Física Através do Mundo

Miss A. WREY WARNER

(CONTINUAÇÃO)

Na Polónia, encontramos largo progresso em educação física; desde a guerra, tem cada escola 3 horas por semana de trabalho no ginásio e uma tarde para os esportes. Há um Conselho Diretor para Educação Física, organização de "Playgrounds" e outros para o preparo de professores.

Falando em Tchecoslováquia, imediatamente ressalta o movimento da "SOKOL", grande sociedade, fundada em 1862, encontrada também em outros países. Seu objetivo é promover a educação física de todas as classes. A SOKOL não tem motivo religioso e é fortemente nacionalista. Cinco por cento da população do país fazem parte dessa sociedade. No nono festival, 18.000 socios tomaram parte ativa. SOKOL significa, para os tchecoslovacos, o mesmo que os jogos olímpicos significavam para os antigos gregos. Sua organização é muito democrática; os socios, entre si, se chamam irmãos. Além do interesse principal — a educação física — promovem atividades intelectuais, educacionais e artísticas. A finalidade é ter o corpo sadio e belo, a par de uma cultura geral e um caráter firme.

Quando fazia um curso na Dinamarca, tomei contacto com um grupo de rapazes e moças em uma excursão educativa, da Sokol. Apesar de falarmos línguas diferentes, a cordialidade e expansibilidade deles se estenderam até mim, e um ambiente amistoso nos envolveu durante toda essa feliz viagem. Meu respeito pela Sokol e meu afeto pelos seus associados foram incrementados durante esse encontro fortuito.

As atividades na AUSTRIA eram bem paralelas às da Alemanha. Os "amigos da Natureza" aí tiveram sua origem. Possuem mais de 150 abrigos para pernoitarem, quando em excursões que são tão populares, como na Alemanha. Encontramos participação ativa em dramas, arte e música. O trabalho de oito horas por dia dá margem a se promoverem atividades para as horas de lazer e muitas destas são destinadas a trabalho educativo. Os trabalhadores ficam com largas oportunidades para as práticas esportivas.

Na FINLÂNDIA, os antigos habitantes em consequência de sua luta pela existência, num clima de região próxima ao polo Norte, não ficaram com muita energia para o exercício físico. Sua recreação principal era as cabines de banho, nas quais a água despejada sobre pedras aquecidas produzia vapor.

Este mesmo costume, que causa grande mudança de temperatura, não faz parte de um rigoroso treino atlético e pensa-se que isto tenha dado grande resistência aos finlandeses. A recreação antiga consistia em canções regionais, danças e jogos simples. Atualmente, grupos interessados estão revivendo as antigas danças regionais, fazendo pesquisas sobre os costumes de trajes, música e etc. Os finlandeses têm um grande amor às corridas, saltos e outras provas atléticas e, em muitos quintais de fazendas, encontram-se aparelhamentos que facilitam suas práticas. Com população de 13 e meio milhões de habitantes, há mais de 300 campos atléticos completos, sendo mais populares os esportes que a ginástica, embora o trabalho rítmico de Niels Bukh seja bem apreciado.

A educação física se encontra nas escolas públicas, embora muitos dos esportes sejam feitos por clubes. Um educador diz: nossa grande finalidade de tornar os exercícios e a recreação um hábito, não pôde ser alcançada, se a escola não tirar o máximo proveito educativo do jogo.

Na RÚSSIA, adota-se o princípio de que a força de uma Nação depende da força dos indivíduos e que a saúde é essencial para a felicidade. O distintivo da educação física se resume nesta frase: "Vou preparar-me, de modo que possa dar meu peito pela defesa de meu país."

Fui muito feliz em estar em Moscou, no verão passado, onde tive oportunidade de ver a grande demonstração de educação física. Quando acabou de soar a última badalada das três horas da tarde no relógio de Kremlin, mais de 110.000 meninos e meninas começaram sua marcha rigorosa sob o sol quente, passando pelo túmulo de Lenine, com

bandeirolas suspensas, fotografias dos políticos e equipamento atlético, como: botes, rédes e um grande disco de prata com uma linda menina em roupa de banho sobre ele.

Depois de duas horas e vinte deste desfile, em que meninos e meninas marcharam lado a lado, fizeram todos os exercícios com espingardas, executando-os conjuntamente, com a mesma habilidade. Ao lado destes exercícios, o resto da demonstração constou acrobacia, danças, ciclismo e esportes com equipamento. Os russos, atualmente, têm cinco dias de trabalho por semana, com o sexto para descansar e esperam reduzir estes a três e ficarem, assim com quatro livres. Por isso, têm tomado providências para o bom emprego de horas de lazer, através de seus poderosos equipamentos locais de cultura e descanso, onde ha sessões com atividades próprias para todas as idades. As crianças, por exemplo, são colocadas nos setores e vestidas com roupas de uma mesma cor (facilitando o encontro, no caso de se perderem dentro do parque, que mede 7 kms.), com um trabalho adequado de jogos e descanso.

Ao passo que os meninos podem divertir-se com jogos ou trabalhar com máquinas no seu posto ou interesse na oficina. Dramatizações, trabalhos manuais e jogos são acessíveis a todos. A natação no rio, campos de recreio, campos de volley-ball (tantos quantos vinte enfileirados), riques de patinação, danças regionais, bibliotecas, programas de música e outros divertimentos, dentre os quais mais me prenderam as longas mesas, onde se jogava xadrez, sendo este jogo bastante encorajado pelo Governo, porque oferece um desenvolvimento mental. O jogo de cartas não é estimulado. Espelhados pelo parque vêem-se caricaturas de tamanho natural, chamando a atenção sobre os maus resultados, nos casos de excesso nas bebidas, comidas ou dança. Casas, outrora residências particulares do povo, proporcionam agora oportunidades para modo mais suave de recreação e descanso para trabalhadores.

A maioria das fábricas tem seus clubes esportivos e atléticos, onde o cidadão deve apresentar um corpo bem proporcionado. Um dos estádios mais lindos que vi na Europa foi o que acaba de ser construído em Moscou. Remar, mergulhar e nadar são esportes populares bem desenvolvidos. Chamou-me a atenção a maneira sadia pela qual meninos e meninas estavam jogando conjuntamente. Mesmo na Sibéria, na cidade Irkutsk, com 1.500.000 habitantes, há campos de recreio.

Encontramos na AUSTRÁLIA todos os esportes conhecidos dos homens adiantados, além de alguns originais, como "boomerang throwing". Naturalmente, os primeiros colonizadores levaram da Inglaterra os seus jogos prediletos, como: foot-ball, baseball, cricket e esportes de inverno; e não nos esqueçamos da natação "crawl".

Agora chegámos ao ORIENTE; embora um país muito antigo, a CHINA é nova no ponto de vista de desenvolvimento atlético. Só últimamente a atividade física é favoravelmente considerada. A vida do sábio e do poeta era exaltada; o uso de túnicas e unhas mais longas comprovam o seu valor.

Confucius ensinava que dignidade e domínio sobre si eram necessários. Budha aconselhou passividade e meditação. Há uns 25 anos atrás, começaram a entrar formas modernas de atletismo, embora crianças chinesas tenham jogado, através de séculos, jogos que só mais tarde foram aprendidos pelo mundo do Oeste. Os educadores consideram, atualmente, a recreação como parte indispensável ao programa educacional. Um diz: "Acredito que a recreação e a atividade atlética são os únicos meios de tornar novo um país velho".

Hoje, encontramos multidões assistindo jogos de foot-ball. As moças, ás quais era ensinado que o lugar da mulher era no lar, são vistas agora tomando parte em competições. Passando na cidade de Cantão, interessou-me um campo de baseball, construído num grande jardim de um antigo palácio.

No JAPÃO, encontrámos tres influências: Shinto, Budista (um tipo mais liberal que o budista chinês) e cristã.

Os ritos de Shinto incluíam a dança, a música, a luta livre, a esgrima e a seta, para ensinar equilíbrio e paciência.

Observei algumas destas cerimônias e notei que, por vezes, levavam dez minutos para atirar uma seta.

Ryokan, um sacerdote budista, era largamente conhecido como amigo das crianças, pois as atividades recreativas destas constituíam seu grande interesse. O movimento de playgrounds iniciou-se, podemos dizer, em sua igreja.

A influência cristã se verificou através da Associação Cristã de Moços e Associação Cristã de Moças. A primeira, durante muitos anos, foi o único Centro que proporcionava ensejo para educação física moderna. Muitos dos nadadores olímpicos aperfeiçoaram-se na piscina desta Associação.

Causou-me bastante admiração, ao terminar uma competição, na qual os campeões eram meninos escolares, vê-los, depois do jogo, retirarem-se modestamente com seus cadernos e livros. Desde o terremoto, encontramos varias piscinas sendo construídas em conexão com as escolas. As áreas para brincar são determinadas nos novos parques e assim o movimento de jogo se vai desenvolvendo. O trabalho rítmico de Nils Bukh está substituindo o sueco. Vi dois estudantes japoneses na Dinamarca, vindos do Japão, afim de estudarem suficientemente a língua deste país, para ensiná-la em sua Pátria.

O baseball é jogado em toda parte no Japão. Foi introduzido pelos norte-americanos. A terminologia inglesa do jogo constitue hoje uma parte de seu vocabulário.

Nas FILIPINAS e ILHAS HAWAII encontramos os esportes tais como baseball, volley, basket e outros de influência acentuadamente americana. O movimento em torno da recreação se acentua em muitos playgrounds e centros sociais iniciados pelo próprio povo.

Na ÍNDIA, encontramos pouca coisa feita para as massas, embora na zona rural onde os fins largamente agrícolas são seguidos, os jogos como volley-ball foram recebidos com entusiasmo e inclinam os hindús ao abandono das coisas monótonas da vida. Sente-se a grande necessidade de um programa recreativo; por isso os educadores estão começando a prestar atenção a este problema, a-pesar-da grande falta de elementos preparados no próprio país. Mr. Buck, da Associação Cristã de Moços, através de sua escola em Medras, está ajudando a resolver esta dificuldade. Apesar-da falta de elementos preparados entre as massas, os hindús já contribuíram com o jogo nativo de *Badminton* ao mundo em geral sendo este executado na Inglaterra e começando a ser usado nos Estados Unidos.

Na cidade do MÉXICO, encontramos campos e piscinas frequentados por todos, inclusive operários. A introdução do jogo de foot-ball levou um educador mexicano a dizer: "enfim, encontramos alguma coisa em que 11 mexicanos juntos podem estar de acôrdo e trabalhar juntos" como um team. O governador do antigo México assim, uma vez, se referiu: "A tristeza nos olhos dos meninos mexicanos, tradicional pela sua origem indígena, está desaparecendo rapidamente. Os meninos não brincam mais de soldado, em consequência da introdução do atletismo; a geração mais nova não mais foge para se juntar ás facções revolucionárias, mas desta república do Sul. As lutas de touros e galos de briga estão sendo substituídas pela recreação sadia; o amor pelo esporte está ficando bem enraizado. O governo continua aumentando a verba para acomodações e oportunidades recreativas. Uma renascença das artes e trabalhos manuais populares está se desenvolvendo e encontramos música, danças e jogos levados para as aldeias pelas missões culturais.

AMÉRICA DO SUL — A maioria dos países está centralizando cada vez mais atenção ao problema de educação física e recreação nos programas escolares; há também um esforço definido em proporcionar ás crianças espaço para brincar, especialmente na Argentina e Uruguai. O Chile orgulha-se de uma bem estabelecida escola normal de educação física, clubes esportivos de várias nacionalidades e ótimas piscinas. O primeiro impulso para o movimento moderno do jogo veio por acaso, trazendo muitos estrangeiros seus próprios jogos: pelota, foot-ball, tennis, cricket, golf, track, basket-ball, volley, natação e remo, sendo

estes muito populares. Há vários teams de fama internacional de volley foot-ball e remo, tendo este último conseguido vitórias em jogos olímpicos. Acorre muita gente para assistir as competições; clubes novos vão surgindo. Os primeiros esforços para promover o jogo foram feitos pela Associação Cristã de Moços, mas o movimento está sendo apoiado e intensificado pelo Governo.

Nos Estados Unidos o movimento do jogo começou na segunda metade do século XIX; nesta ocasião, algumas escolas no Oeste perto de Boston, tinham ginásio. Mais tarde, os centros turnverein, organizados pelos imigrantes alemães, fizeram sua contribuição. A Associação Cristã de Moços e a Associação Cristã de Moços também deram grande impulso. Em 1886, a idéa de locais na área para crianças foi importada da Alemanha experimentada, e depois espalhou-se pelo país. Em 1888, os jogos dirigidos começaram a ser organizados para as crianças mais velhas e, em 1894, abriram-se playgrounds, modelo de Hull House, que refletiram os princípios da nova attitude social para com o jogo. Em 1903, a cidade de Chicago taxou impostos no valor de \$10.000.000 para reorganizar playgrounds nos parques sobre os quais, referindo-se o presidente Roosevelt, pronunciou: "E' o maior trabalho cívico feito por qualquer cidade americana".

O interesse pelos acampanamentos incluiu-se mais ou menos nesta ocasião. Depois da criação da National Recreation Association, em 1906, uma interpretação completamente nova foi dada ao jogo incluindo trabalhos manuais, arte, música e dramatização. Assim, o movimento espalhou-se até a guerra, quando a grande necessidade de desenvolver o movimento, ainda mais ficou patente pelo terceiro dos nossos recrutamentos, onde foram encontrados rapazes fisicamente fracos, enquanto os homens com experiência atlética ofereciam condições muito melhores. Assim, a educação física obrigatória foi incorporada aos programas das escolas públicas, por lei, como fatos contribuintes à saúde e caráter. Em 1911, A Associação Nacional propôs o uso dos edifícios escolares para centros sociais de recreação, assim ajudando a estender os programas para adultos.

A educação física e recreação são obrigatórias em quasi todas as escolas colégios e universidades particulares e públicas, e nas maiores municipalidades, há playgrounds com boa diretriz e ótimas instalações.

Há cursos para Educação Física em quasi todos os colégios e universidades e além disso escolas especiais que preparam para a recreação. As escolas que ministram apenas a educação física estão desaparecendo, visto que estas instituições já serviram seu motivo e agora sentiram que os cursos curtos são inadequados, pois que uma base educacional extensiva é imprescindível para a formação de bons professores que vão compreender a necessidade de integrar os programas de educação física e recreação, com o resto do programa educacional. A ênfase atual é proporcionar esportes a todas as crianças e fazer com que haja uma criança em cada esporte, de tal modo que, à proporção que o tempo de lazer vai aumentando, ela tenha divertimento sadio, depois de uma experiência de jogos dirigidos. E' preciso que estas habilidades, que se exigem nos esportes, sejam adquiridas pelos indivíduos, gradualmente, sendo imprescindível para isso, um aproveitamento de sua plasticidade na infância, através das habilidades de jogo e recreio.

Forte programa de atividades intra-murais são proporcionados mantendo todas as crianças em atividade, embora os melhores jogadores só encontrem seus iguais em competições com grupos semelhantes de outras instituições. Pelo país, encontramos clubes e ligas atléticas particulares, públicas e profissionais, de modo que a atividade seja possível para todas as idades e interesses.

Temos visto, pois, que cada país vai abandonando o primeiro tipo de educação física. As nações mais adiantadas adotam programas recreativos de jogos, onde as crianças escolares são objeto de primordial interesse.

Temos visto o mundo inteiro gastando milhões com equipamento e diretriz e assim estamos convencidos de que não é mania ou interesse passageiro mas um grande interesse universal: um dos motivos se verifica no pensamento dos grandes educadores modernos, que atribuem aos jogos dirigidos valores sociológicos, fisiológicos e econômicos.